

月刊
FALCOM
MAGAZINE
Vol.09
ロイド少年たちの
小さな捜査は思わぬ結末に!?
零の軌跡
ショートストーリーズ
リベール王国を揺るがす
「福音計画」がついに始動する!
空の軌跡外伝
レーヴェ物語
特務支援課のパトロール
「ロイド……爆発しろ！」!
みんな集まれ!
ファルコム学園
発売から１ヵ月! 新企画がスタート!
碧の軌跡 情報課通信
早くもファン騒然!? のラジオの裏側に密着!
ティオのファルコムラジオ
めんどくさいです…
でもがんばります
見どころを徹底紹介!
英雄伝説 空の軌跡
THE ANIMATION
遊撃士協会アニメ支部
コミック&シナリオクリエイター鼎談
啄木鳥しんき
×田沢大典
×楽時たらひ



FALCOM MAGAZINE

CONTENTS

▶▶▶コミック＆シナリオクリエイター鼎談◀◀◀

啄木鳥しんき×田沢大典×楽時たらひ

10月某日、「空の軌跡」のコミカライズ担当・啄木鳥しんきと、「レーヴェ物語」の田沢大典・楽時たらひのコンビが鼎談を繰り広げた。以前から意識しあっていたという三人は何を語るのか！？

三者三様！それぞれの「日本ファルコム歴」

――まずは皆さんの「ファルコム歴」をお聞かせください。

啄木鳥：私は『ロマンシア』が最初です。雑誌広告の絵がすごく可愛かったんですよ。それで日本ファルコムっていう会社を意識しました。どんな会社なんだろう？　って。両親に駄々をこねて、バイトして返すからと言って買ってもらったんです。『ロマンシア』の後は『ザナドゥ』『アステカ』と遡って、それから『イース』『ソーサリアン』ともうどっぷりでした。

田沢：僕は、ゲーム音楽が好きで、まず『イース』の音楽からでした。『ロマンシア』とか『ソーサリアン』は音楽だけを聴いてて。この頃ゲームとしてのファルコムには、実はほとんど触れてないんじゃないかな。音楽ばっかりでした。

啄木鳥：私も『イース2』のアルバムを借りて、何回も聴きましたよ。

田沢：ＪＤＫさんの音楽を聴いていた自分が、まさかご本人と一緒にお仕事をするとは思いませんでした。

楽時：私の場合『空の軌跡』が初めてのファルコムゲームなんです。『イース』とか名前は知ってたんですけど、遊ぶきっかけがなくて。「レーヴェ」のお話をいただいて、初めて『空』をやってみたらものすごく面白くてビックリしました。

啄木鳥：本当にすごくよくできたＲＰＧだと思いますよ。もちろんすべてのファルコムゲームをやっているわけではないんですけどね。

田沢：数が膨大すぎますもんね。

啄木鳥：ファルコムは元はパソコンゲームを主軸にしていたじゃないですか。だからパソコンの機種が変わるたびに、買い換える必要があったんですよ。そこで追いつかなくなることがありました。

田沢：でも相当やってらっしゃいますよね。ファルコムマガジンのイラストを見てるとわかります。『ドラゴンスレイヤー』とか『ぽっぷるメイル』なんかもあって。

啄木鳥：ＰＣ-88のあたりを意地になって描いてるところも（笑）

田沢：『スタートレーダー』は曲がめちゃくちゃかっこいいんですよ。僕はオープニングが好きです。

啄木鳥：私はエンディングが好きです！　ゲームはかなり難しくて、でもやっとエンディングを聴けた途端に「スタートレーダーいい！」って（笑）

――ちょうど啄木鳥さんがイラストエッセイで『スタートレーダー』を描いたときに、「ファルコム学園」の新久保だいすけさんとネタがかぶるとは思いませんでした。

> **啄木鳥しんき**
> **Kitsutsuki Shinki**
> 漫画家。和歌山県出身。ゲームメーカーでキャラデザ、グラフィックなどを担当した後、漫画家としてデビュー。現在Webコミックゲッキンにて『空の軌跡』を連載中。

田沢：ファルコムマガジンと銘うっているとはいえ、21世紀に入ってもう11年も経つこの年に『スタートレーダー』でかぶるって、どんなミラクル（笑）

啄木鳥：電話でその話を聞いてびっくりしましたもん。新久保さんに「今度示し合わせてやりましょう」ってメール送りました。後に「やりましょう！」とお返事が（笑）

――ちなみにファルコムゲームの中で一番好きなものはなんですか？

田沢：やっぱり『空の軌跡』になりますね。仕事で関わったからっていうのもありますけど、この時代にこんなクラシカルな、でもこの時代だからこそ描ける主人公像と、ストーリーが両立しているのが魅力だと思います。これだけ大きなシリーズに育つのも『空』が面白かったからでしょう。

啄木鳥：『空』の時点で世界観がきっちり出来上がってるっていう感じですもんね。それを基盤にして『零』と『碧』があるわけですから。

楽時：最近プレイしたのに、どこか懐かしさを滲ませる、どの時代にでも通じるような王道的なものがあって。それはものすごく作り込まれているからだと思いました。キャラクターもあらゆる属性がいるじゃないですか。それら全部が生きてるように感じるのはすごいです。

啄木鳥：みんなキャラ立ちすぎですよね。でも、私が一番好きなのは実は「ソーサリアン」なんです。ゲームシステム的にも音楽的にも。あのドットの美しさ…職人技が光ってる（笑）。ウィザードの女の子のスカートのスリットがたったの3ドットくらいで表現されてるんですよ。

楽時：マニアックだ（笑）

田沢：画期的だったのは、シナリオが追加できるってところですよね。基本システムがあって、シナリオだけ追加できる。今のダウンロードコンテンツを20年以上前に先取りしてますよ。

啄木鳥：そうそう。それをゲームの自販機みたいなので売ってたんです。

『スタートレーダー』



『スタートレーダー』は1989年発売のシューティングゲーム。ファルコムの中でもマイナー（失礼！）ともいえるこの22年前のゲームがピタリのタイミングでかぶるとはまさにミラクル！

コミック＆シナリオクリエイター鼎談

啄木鳥しんき×田沢大典×楽時たらひ

田沢大典
Tazawa Daisuke
作家・シナリオライター。ドラマCD、ゲーム、アニメなどシナリオの他、小説やコミック原作なども手がけるマルチなシナリオライターとして活躍中。

楽時：えー!? すごいですね！

田沢：ファミコンのディスクシステムと同じ頃でしたね。ディスクシステムはおもちゃ屋さんで店員さんがオペレートしてくれるからいいんだけど、この自販機（ソフトベンダーTAKERU）は、自分で操作して、ディスクに書き込まれるまで前でジーッと待たなきゃいけない。これがまた長いんだ！

啄木鳥：私、「何やってるんだろうあの子」っていう目で見られてたんでしょうね（笑）

田沢：昔から現在に至るまでファルコムは常に新しいことにチャレンジし続けていますよね。「イース」の高速スクロールとか、リリアが振り返るところとか、みんなびっくりしましたから。

啄木鳥：ＰＣ－88での「ワンダラーズフロムイース」の多重スクロールは驚異的でしたよ。ファルコムはいつの時代も、他のやらないことをやる会社というイメージです。もし、あそこで「ロマンシア」をやってなかったらパソコンにも詳しくならなかったし、今の人生も変わってたんじゃないかなって思います。

――若い読者さんにはわかりにくい話が続出です（笑）

啄木鳥：ファルコムマガジンってコンテンツがライト層向けというか「軌跡」中心じゃないですか。でも、もっと80年代の作品も扱ってくれてもいいんじゃないですか？

田沢：『キミたちの好きな「空の軌跡」は「英雄伝説」って冠が付いてるけど、これは何だと思う？』って若い子に伝えていかないと（笑）。毎回1ページでいいから懐かしのファルコム話を載せればいいんですよ。

啄木鳥：今のところそれが私の役目かな、と。もう意地で描いてます。

田沢：ファルコムの方に聞いたんですけど、アンケートハガキを送ってくださる方で50代の方がいると。ファルコム30周年ですから、20歳くらいで初めて触れてた人だとそうなるわけで。もう普通に親子二世代でファルコムファンとかいるわけですよ。ｊｄｋ ＢＡＮＤのライブに行くと、10代から40代くらいのファンが同じ曲で盛り上がってるというね。

啄木鳥：昔の曲を今聴いても全く遜色ないですからね。仕事場のＢＧＭで当たり前のように流れてます。

楽時：ゲーム会社で30周年を祝える会社ってなかなかありませんよ。

啄木鳥：ここのところファルコム作品がいろんな賞をもらってるじゃないですか。それが嬉しいんですよ。「やっと私のファルコムが認められてきてる！」って（笑）

『英雄伝説 空の軌跡』





Webコミックゲッキン（http://www.comic-gekkin.com/）にて好評練習中。単行本は現在第２巻まで発売。また待望の第３巻は12月に発売が予定されている。要チェック！

ゲームを「漫画」にすること ゲームを「ドラマ」にすること

楽時：知らない話ばかりでびっくりです。

啄木鳥：ゲームはやるんですよね？

楽時：ファミコンとかディスクシステムを幼稚園の頃にやったのが最初です。

田沢：たぶんそういう人たちから見ると『空の軌跡』は逆に新しいんですよ。こんな細かいドット絵だけでやってるのにキャラクターに感情移入できるっていうのが。

啄木鳥：３Ｄムービーの時代にこれですから。私はこれが安心するんですけどね。小さいキャラチップでもお芝居してるじゃないですか。３Ｄムービーに匹敵するくらいの表現力で。

――グラフィックだけじゃなく登場人物が、脇のキャラクターに至るまできっちりと設定、性格付けがしてあるのがすごいですね

楽時たらひ
Rakuji tarahi
漫画家。千葉県出身。週刊少年マガジン増刊SPECIAL等の連載を経て、現在はファルコムマガジン誌上で『レーヴェ物語』に全力投球！

田沢：ゲームのシナリオ資料には、街の人々に至るまで全員性格が書いてあるんですよ。この人はこういう人で最近気になってるのはコレ、みたいに。気が遠くなりますね。

啄木鳥：ゲッキンで連載している「空の軌跡」のコミカライズで、学園祭で演劇をやった話があるんですけど、その時にこのキャラはこの役をやった…って設定があるんじゃないかなって思って問い合わせてみたら「ありますよ」って返事が来て（笑）。それなら性格をイチから決めてちゃんとやらなきゃなと。キャラ付けだけでお正月が飛びました（笑）

田沢：漫画だと全部の性格設定をした上で、デザインを起こして表情を作る作業がありますもんね。

啄木鳥：キャラチップを見て、だいたいこんな髪型でいいかなーって決めてました。読者の皆さんの印象から外れてなかったかなあ？ そこまで覚えてる人もいるかどうかわからないですけど（笑）。

楽時：そこを細かく拾っていって漫画にするには注意が必要ですね。

啄木鳥：ファルコムのゲームは隙がないんですよ。楽時さんもおわかりになってると思うんですけど、ちょっとしたセリフでもここは後々ここにかかってくるなっていうのがあって、するとこれはカットできないし…どうしたらいいんだろうって毎回ネームの時に悩んでます。

田沢：ゲーム原作のストーリーにアレンジを加えながら漫画のフォーマットに合わせて構成しなおすって考えただけでもすごいですよ。

啄木鳥：すごく楽しい作業ではあるんですけど、同時にすごくしんどい作業です（笑）。読者の皆さんの反応が気になって。

楽時：すごく面白いですよ！ 失礼な話、ゲームのコミカライズだと話をなぞるだけで読後感が薄いモノが多いじゃないですか。私はちょうどゲームをやったのとほぼ同時期に啄木鳥さんの『空』を読ませていただいたんですけど、ゲームとはひと味違う面白さがあって、これがコミカライズなんだ！ って感じました。

田沢：確かに違う面白さなんですけど、「そうそう『空の軌跡』ってこういう話だよね」って思えるのがスゴイですよね。

啄木鳥：なんか恥ずかしい（笑）

――啄木鳥さんは『空の軌跡』のコミック連載の他に、「零の軌跡プレストーリー 審判の指環」というオリジナルストーリーも描きました

『零の軌跡プレストーリー 審判の指環』



アスキー・メディアワークス刊「コミック電撃マ王」誌上で２０１０年７月号から10月号に短期集中連載されたオリジナルストーリー。単行本全一巻発売中！

ね。

田沢：「審判の指環」はドラマCDにもなって、シナリオを担当させていただいたんですが、いや本当に楽させていただきました（笑）

啄木鳥：いえ、こちらこそその節はありがとうございました。

田沢：尺がちょうどドラマCD1本分、きっちり4話15分くらいずつでピタリなんです。あと、オリジナルキャラクター（トヴァル）を出しながらも、やっぱりエステルとヨシュアの、『空の軌跡』ってこういう話だよねって話にまとまってる。

『零の軌跡プレストーリー 審判の指環 ドラマCD』



キャラアニより発売された『審判の指環』のドラマCD。トヴァルを杉田智和、アインを中友子が演じた。パッケージイラストも啄木鳥氏の描き下ろし！

――トヴァルさんいいキャラになりましたね。

啄木鳥：そうですねー。自分で描いてた時も好きだったんですけど、ドラマCDで声がつくと余計に気になるキャラクターになりました。いつかまたトヴァルさんを描ける機会を虎視眈々と狙ってるんですけどね（笑）。

田沢：言い続けてればいつか実現しますよ。トヴァルさんは非常に書きやすいキャラですね。シニカルで皮肉屋で、でも根っこが熱くて。そしてメインの重要キャラクターと繋がりがあるという。

啄木鳥：アイン・セルナートとタメ口で話せるキャラってゲームの中でもほとんどいないですよね。ドラマCDは仕事のお供に流して聴いてますよ。

田沢：ドラマCDに「しやすい原作」と「しにくい原作」があって、それは良い悪いではなく方向性の違いなんですね。セリフの情報量が非常に圧縮されている、セリフだけで状況がわかりやすく説明されているっていうのがやりやすさです。あと「ここをカットしていいよね」っていうシーンが少ないのもいいんです。

啄木鳥：ページ数の問題で無駄なページを割けなかったんですよね。トヴァルさんがかなり説明っぽいセリフを言ってたりとか（笑）

田沢：音響監督さんに、一見さんが聴いてもきちんとわかるものにしないと商品として成立しないから、多少ベタになってもいいから説明を入れてくれと言われたんです。なるべく説明セリフにしないように気を使いましたね。

啄木鳥：音だけで表現するならこうなんだろうなっていうのがわかって楽しかったです。自分が描いたものが人の手に渡って違うものになって返ってくるというのを体験させていただいてとても勉強になりました。それとインタビューで読んだんですけど、何回もセリフを読み直すっていうのが「ああ、わかる！」って思いました。私の場合はそれに動作が入るんです。一人舞台（笑）

田沢：そうか、絵描きさんだと動作が入るんですね。

啄木鳥：エステルが使うような長い棒を買ってありますもん。こう回して、こう振り上げて…こうなるかなーとか。

田沢：今度は、声優さんがどんな演技をしてどう軌道修正して、組み立てていくのかを、ぜひ現場で見てくださいよ。

啄木鳥：機会があればぜひ！　短編を描いて、それがドラマCDにしてもらえるくらいの作品になってたらいいんですけどね。

「レーヴェ物語」とコミック版「空の軌跡」

田沢：僕がこのレーヴェの話のオファーをいただいて、漫画家さんが

女性の方だと聞いた時に「大丈夫ですか？」って聞いたんですよ。「相当エグい話を延々描かなきゃならないですけど、それに耐えられる絵柄の方じゃないとファンは納得しないですよ」って。

啄木鳥：楽時さん、すごく柔らかい綺麗な絵を描かれますよね。

楽時：ありがとうございます。

田沢：どうかなーって思ってたんですけど、絵を見て「あ、イケるんじゃない！」って感じて、そこから手加減なしでひどい話を書いてやろうと（笑）。自分で読んでてもひどいなって思うときありますよ。

楽時：でも、要点を書いてくださってるのが助かるんです。ここを盛り上げればいいな、というのがわかりやすいシナリオですよ。

啄木鳥：あの6話目（24ページ・1コマ目）にいた人って、もしかしてナイアルですか？

楽時：そうです（笑）

啄木鳥：やっぱり（笑）。こういう遊びも必要ですよね。

田沢：そういう遊びをちょっとずつ入れないとしんどい話ですからね。

啄木鳥：でも、本当に大変な話を描いてますよね。「レーヴェ」は『空』の最後までやるんですか？……あっと、やっぱり楽しみは取っておきます（笑）！

田沢：ゲームでは描かれてないところをやりたいと思っています。ワイスマンとレーヴェの確執とか。レーヴェが結社に入ることになった部分なんかも知りたいと思うんですよ。

啄木鳥：あの人極端ですもんね。なんでそっちに行っちゃうのって。

田沢：そうですね、まあ好きな人を目の前で惨殺されたら極端にもなるよね、と。

啄木鳥：それを描くというのはすごいなあ、と思うんですよ。私はついおちゃらけを入れてしまうから…

田沢：バシャって血が飛び散る死の表現もあるじゃないですか。それも避けずにきちんと描いてくれてる。

啄木鳥：でも、そこをやらなかったら意味がないと。だからこそしんどい仕事だなって思います。

楽時：なんとかやってます（笑）

田沢：僕の書くシナリオフォーマット、ちょこちょこ変わってるんですよね。2話辺りはセリフがいっぱいなんですけど、5、6話になると出来事だけしか書いてないとか。

啄木鳥：もうセリフも、楽時さんが考えている感じなんですね。

楽時：そうですね。キメの台詞やシナリオ内にあるものは使わせていただいてます。

田沢：そっちのほうが楽なのかなって思って。ネームを切る段階で動きとかシーンに合わせてセリフの量やテンションって変わっちゃうじゃないですか。だからこっちが決めるよりはシチュエーションを用意して、だいたいこんなセリフでってフォーマットに落ち着いてますね。

『空の軌跡外伝　レーヴェ物語』



ファルコムマガジンにて好評連載中のコミック。剣帝・レオンハルト（＝レーヴェ）の激動の運命を辿る物語。単行本化も予定されているのでお楽しみに！



楽時：描きやすいシナリオで助かります。

田沢：そろそろ、シナリオいらないんじゃないかなとも思いますよ？

楽時：ゼロにするのだけはやめてください！　これからもよろしくお願いします（笑）。

田沢：（笑）。こうして漫画家さんと組んでやらせてもらうのは、これまであまりなかったことなので、常に暗中模索で進めさせていただいてます。それこそ自分が書いたシナリオが絵になるというのは刺激的ですよね。ドラマCDはこれまでに50枚近く書いたので完成形が見えやすいんですが、漫画は出来上がって「わあ素敵！」となるのが楽しいです。

啄木鳥：楽時さん、漫画はフルデジタルではないですよね？

楽時：線画まではアナログです。それ以降はデジタルです。

啄木鳥：盟主と会う部屋のシーンがすごく印象的で。ああいう処理ができるのはすごいな。光の表現が綺麗なんですよ。

田沢：デジタルはいつ頃から？

楽時：以前やっていた連載後に試験的にデジタルを取り入れて、その後は仕上げをデジタルでできるように勉強しました。

啄木鳥：私も同じような感じですね。パソコンだけで絵が描けないんですよ。全体像が見えなくて。

――啄木鳥さんに「空の軌跡」の第1巻表紙イラストを描いてもらった時、「キャラクターと背景のレイヤーの分け方がわからない」って話を聞いて驚愕した覚えがあります。

啄木鳥：違うんです！　レイヤーの分け方は知ってるんですけど、古いマシンの頃から使っていたので、なるべくレイヤーの数を増やさないで描く癖がついてて。本当はマシンスペック足りてるのに2、3枚でチマチマ描いてしまうんです。

――そしてまた登場の新久保さんに連絡して「すいませんけど啄木鳥さんにレイヤーの分け方を教えてあげてください」って頼んで。全然関係ないのに。でも快諾してくれる新久保さんはとても良い人なんです！

啄木鳥：本当に申し訳ないです。今度は偶然じゃなくちゃんとコラボしましょう！　楽時さんもぜひコラボしましょうよ！

楽時：はいぜひ！

――「空の軌跡」のコミックはどこまでやるんですか？

啄木鳥：せめてFCの最後まではいきたいです。

田沢：いや、最後までいかなきゃファンは納得しないんじゃないですか。楽時：でもFCの最後があれですからね…。

田沢：そこで終わっちゃうと、「えぇっ⁉」ってなりますよね（笑）。

啄木鳥：ですよねー。

楽時：そうしたらSCだけ買う人が増えたりして。

啄木鳥：その分アニメで見てねってことじゃないですか。

田沢：ああ、なるほど！

啄木鳥：まずはゆっくりでもFCを最後まで描ければなと思います。

――読者の皆さんの支持があれば続きますよ！

啄木鳥：担当さんに毎月「今回の話どうでしたか？」って聞いてますけど、そのたびに「良かったです！」って返事ばかりで（笑）

田沢：褒め言葉にもっとバリエーションを！

楽時：私もそれ欲しいですよ。メールくれないんですもん！

田沢：僕もシナリオで、特にいただいてないですよ？

――はい…スミマセン…

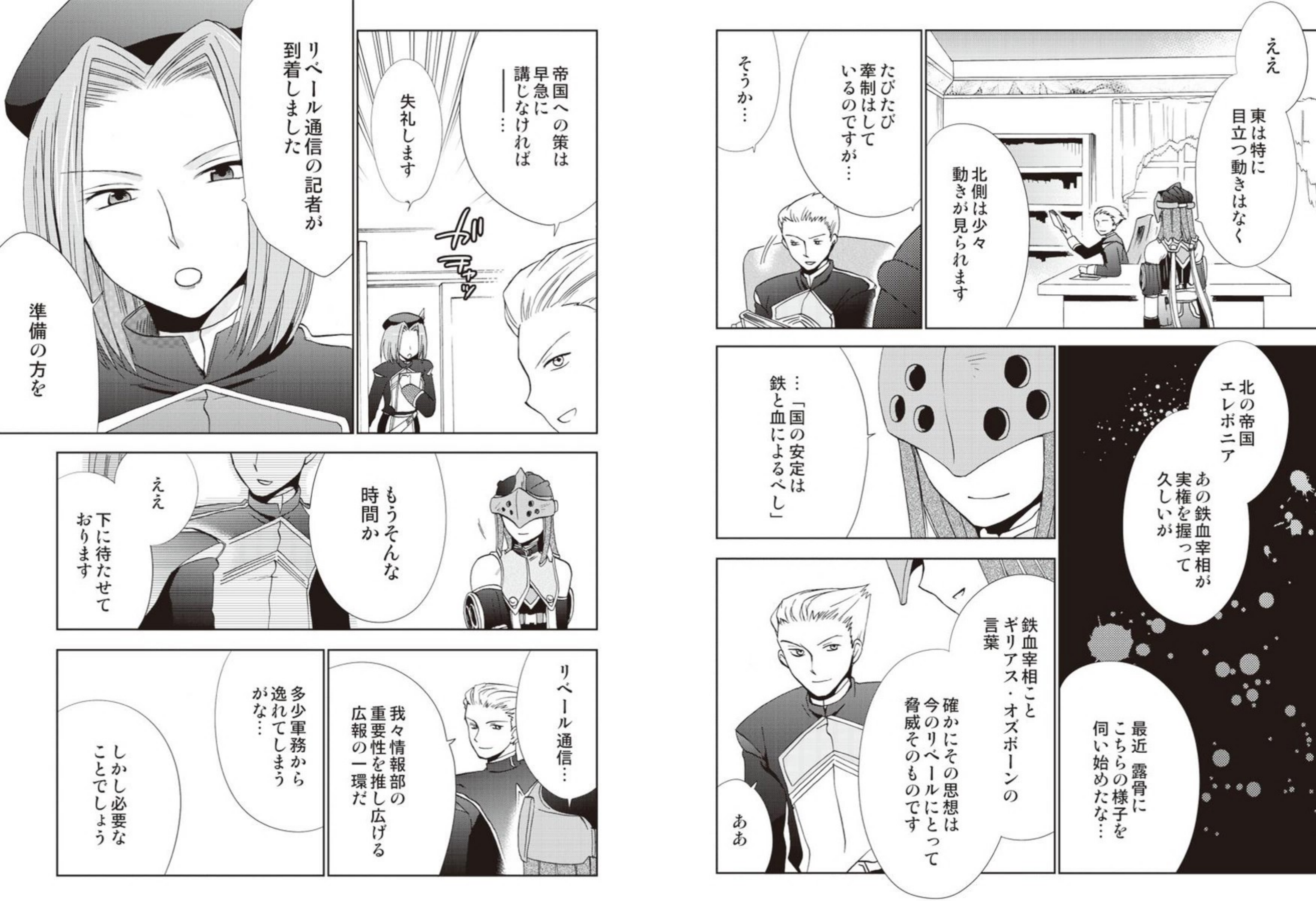
啄木鳥：感想っていうのはすごい力になるんですよ

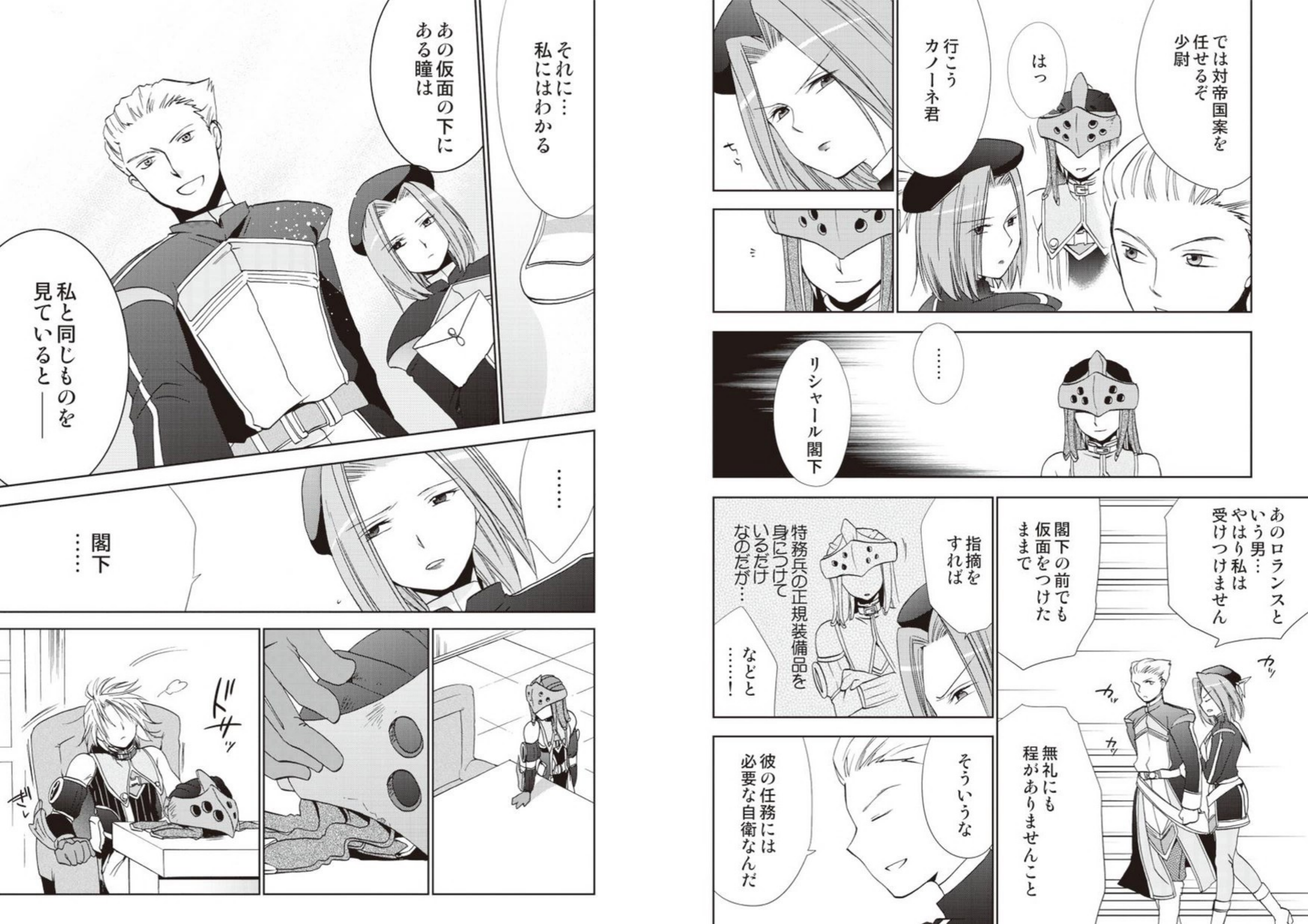
楽時：なりますね！

田沢：だから是非読者の皆さん、感想メールを！　とここで言っておきましょう（笑）


どうした
シード少佐
学者といった風体だな
道に迷ってウチに入ろうとしてきたんですよ
グランセルに行きたかったそうで
グランセルといえば…最近 情報部が立ち上がったりと騒がしいな
「情報部」…機関誌で触れてましたね
あの特務兵達がちょっと不気味ですが
まぁ…リシャール大佐のなさることだ…間違いはないと思うが
ですね
…ただ…その情報部に登用された男が見たことない名前なのが
気になるところではあるな


ザァ
――…悪い風ではないといいのだが…
国境の様子はどうだった?
ロランス少尉

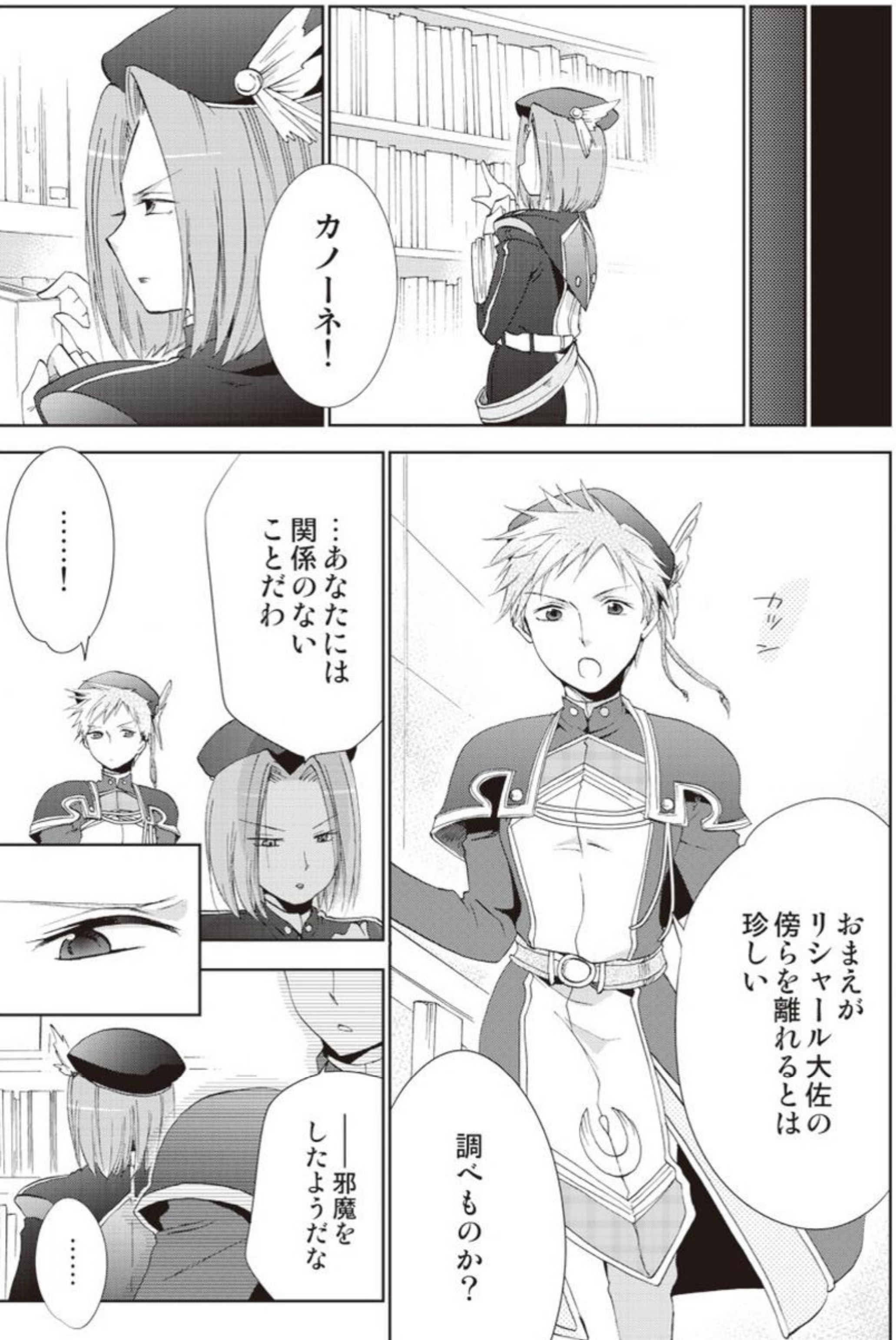

ええ
東は特に目立つ動きはなく
北側は少々動きが見られます
たびたび牽制はしているのですが…
そうか…
北の帝国エレボニア
あの鉄血宰相が実権を握って久しいが
最近 露骨にこちらの様子を伺い始めたな…
…「国の安定は鉄と血によるべし」
鉄血宰相ことギリアス・オズボーンの言葉
確かにその思想は今のリベールにとって脅威そのものです
ああ
帝国への策は早急に講じなければ――…
失礼します
ガチャッ
リベール通信の記者が到着しました
準備の方を
もうそんな時間か
ええ
下に待たせております
リベール通信…
我々情報部の重要性を推し広げる広報の一環だ
多少軍務から逸れてしまうがな…
しかし必要なことでしょう



では対帝国案を任せるぞ少尉
はっ
行こうカノーネ君
……
リシャール閣下
あのロランスという男…やはり私は受けつけません
閣下の前でも仮面をつけたままで
カッ
指摘をすれば
特務兵の正規装備品を身につけているだけなのだが…
などと……!
無礼にも程がありませんこと
そういうな
彼の任務には必要な自衛なんだ
それに…私にはわかる
あの仮面の下にある瞳は
私と同じものを見ていると——
……
閣下……
ドサッ


フゥ…
——古代遺物(アーティファクト)の調査？
ええ
帝国の脅威は その軍事力
我々のような小国で それに対抗するには 古代遺物の力に 頼るほかないかと…
……
古代遺物は 導力器(オーブメント)の母と いわれる代物
遺物ゆえ 大半は ただの形骸物として 発掘されますが
強大な…
ピク…
我々の調査では 稀に強大な力を 遺したままの古代遺物が 存在することが わかりました
——しかし 古代遺物とは本来 教会の管轄では？
そうだ


しかし
我々が使ってはいけないという
法もない
……!!
——"古代遺物(アーティファクト)"
ぜひ調査を進めてくれたまえ
…御意


カノーネ!
カツン
おまえがリシャール大佐の傍らを離れるとは珍しい
調べものか?
…あなたには関係のないことだわ
……!
——邪魔をしたようだな
……


…仕方ない
「極秘の来客」ゆえ部屋に立ち入らぬようリシャール閣下に命じられては…！
ぐっ
ロランスめ
一体どんな客を……！
はじめまして
考古学の観点から古代遺物について研究している
アルバと申します


わざわざ呼び立ててすまない
いえいえ！私 城内ははじめてでして…
あとで探検でもしてみようと思っています
楽しみだなぁ
いやーしかし先日急にこちらの少尉さんに話しかけられた時は何事かと
……
アルバ教授 早く話の方を
あぁー すみません
では始めましょうか
《輝く環(オーリオール)》？

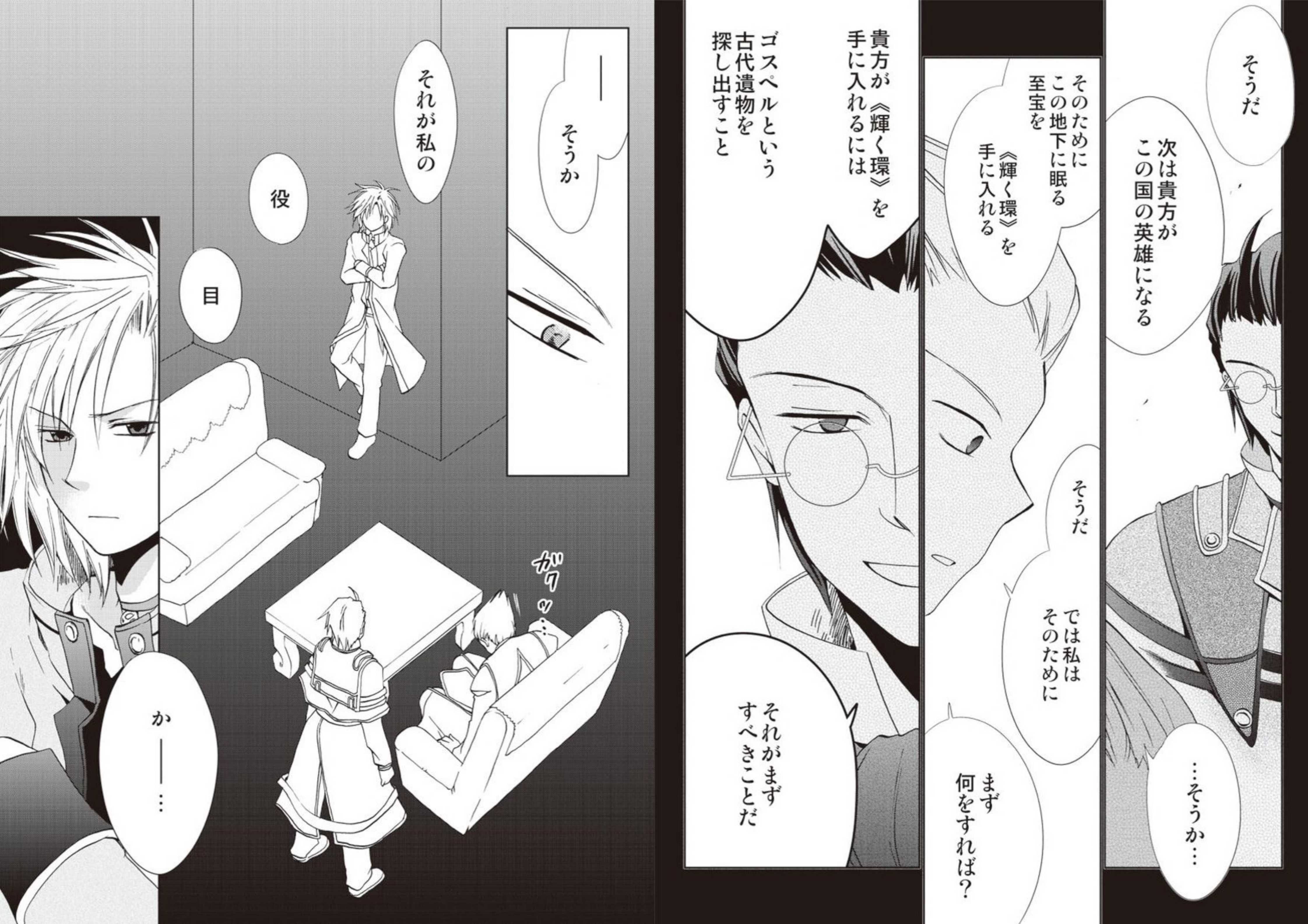

はい
女神が授けたといわれる至宝のひとつです
至宝(セプト・テリオン)か…七耀教会の聖典にも記されている伝説の古代遺物だな
しかしあれは単なるお伽話にすぎないのでは？
ええそうです
しかし研究によって…至宝とはお伽話の存在ではなく
強大な力を持つ古代遺物ではないかということがわかりました
この強大な力を持つ至宝(セプト・テリオン)――そのひとつである《輝く環(オーリオール)》
これを手に入れれば帝国の武力にも対抗し得る力を持つことができるのではないか――
…というのが私の考えです
……


――
ロランス君
…はっ
君にはこの話…信用するに足る話だろうか？
私にはただの寓話とそれに即した仮説にしか思えない
大佐…
我々には時間がない
すまないがお帰り願おう
――…グランセル城の城下には立ち入りを禁じられた場所があるとか


情報部（あなたたち）すら
踏み入ることが許されない
「王家の宝物庫」…
そこに何が
眠っているのか
知りたくはありませんか？
…なぜ
君が
そのことを
「なぜ」？
――
私は「学者」
《輝く環》について
調べていたら
辿り着いたまでのこと
この城の地下には
至宝が眠っている
のでは――という
仮説にね


――この「仮説」を
証明するかどうかは
大佐の判断に
任せましょう
しかしもし本当に
《輝く環》が
城の地下にあれば
その強大な力を
手に入れることが
できれば
トン
この国（リベール）は
大国にも屈しない
強国になる
英雄
カシウス・ブライト
なき今
《剣聖》を継ぎ
この国を
守るのは
……


リシャール大佐
貴方ではないでしょうか…？
……
そうか…
私がこの国を
守らなければいけないのだ…


そうだ
次は貴方が
この国の英雄になる
…そうか…
そのために
この地下に眠る
至宝を
《輝く環》を
手に入れる
そうだ
では私は
そのために
まず
何をすれば？
貴方が《輝く環》を
手に入れるには
ゴスペルという
古代遺物を
探し出すこと
それがまず
すべきことだ
――
そうか
それが私の
役
目
ガクッ…
か――…


——愚直な男だったな
隙がありすぎた
……
…実直故に信頼も厚く
利用価値があるのだろう
違いない…
浮かない顔をしているな？
《剣帝》
……
貴様の白々しい芝居を長々と見せつけられれば不快にもなる…
ほう…


駒で済ますには
惜しい男だった…
——そういえば
あの男はどこか
おまえに似ているな
ふん
…さて
賽は投げられた
「計画」はいよいよ動き出す


もうすぐ
この国には
善き報せを
もたらす音が
福音が
鳴り響く――!!!


ロランス君
昨日は
すまなかったな
仮眠のつもりが
本格的に
眠ってしまったらしい
客人も見送らず
見苦しい姿を
見せてしまった…
ふ…
連日の激務で
お疲れなのでしょう
少し休養を
とられては
情報部を
立ち上げたばかりで
そんなことは
言ってられんよ
では
大佐
ゴスペルの件は
如何いたしましょう


——ああ
早急に頼む
《輝く環(オーリオール)》をなんとしても手に入れよう
この国の未来のために
——憂う心は同じでも
……かしこまりました
俺とこの男は目指すものが違った
…昨日は閣下を放ってどちらへ行ってたのやら
よほど大事な客人だったようね



10月から好評配信中のWEBラジオ『ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります』の舞台裏をこっそりお届け♪

ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります
■配信日　毎週金曜日、公式HP、ランティスラジオ、ニコニコ動画にて更新。
■メインパーソナリティ　水橋かおり（『碧の軌跡』ティオ・プラトー役）　小寺可南子（「ファルコムjdkバンド」ボーカル）
■公式ホームページ　http://www.falcom-radio.com/

第１回-第2回

皆川純子（『碧の軌跡』ワジ・ヘミスフィア役）
斎賀みつき（『空の軌跡』ヨシュア・ブライト役）

９月25日のニコニコ公式生放送を経て、いよいよ第１回、そして翌週には第２回の収録が開始された。お互いほぼ初対面にもかかわらず、それをまったく感じさせないコンビプレイが初回から炸裂。『軌跡』シリーズのファンを公言する水橋さんがリードを、小寺さんが軽妙な関西弁のノリで返す絶妙な流れが早くも確立された。第１回、第２回のゲストは、『碧の軌跡』からワジ・ヘミスフィア役の皆川純子さん、『空の軌跡』からはヨシュア・ブライト役の斎賀みつきさんが登場した。

▶第1回-第2回の舞台裏◀

実はファルコムラジオの構成は、パーソナリティの水橋さんが『軌跡』ファンということで、ゲストへの質問などはほとんどアドリブで進行されているのだ。時折暴走はするものの、「この方がおもしろいはず！」と、番組のこれからが決定づけられた瞬間だった。

第3回-第4回

塩山由佳（『空の軌跡』シェラザード・ハーヴェイ役）
近藤孝行（『空の軌跡』アガット・クロスナー役）

調布で行われたjdkバンドライブ及び、OVA『空の軌跡』の先行上映直後ということで、ゲストがともに『空の軌跡』キャストという「OVAスペシャル」となった第3回、第4回。初の男性ゲストとして、アガット役の近藤孝行さんが登場したが、女性陣３人に終始押されっぱなし。「この野獣の園に男性ひとりはかわいそうかも……」とスタッフが心配してしまうほどの盛況を見せた収録となった。また、「進め！特務しれん課」ではなぜかパーソナリティに試練が課されることに……。

▶第3回-第4回の舞台裏◀

なぜか出題者が不利な立場に立たされてしまった「クイズ近藤孝行＆塩山由佳」。近藤さんが「○○○○ダイブ」を叫んだりと、まるで台本が用意されていたかのような流れになったが、実はこれ……質問項目以外はすべてその場で決まったガチである。



今月のコテガキ

毎週更新とともに発表される、小寺さん直筆の「コテガキ」を少しだけご紹介！





みんな集まれ！ファルコム学園

新久保だいすけ

ある日の特務支援課



兄さんの望み



相棒の願い



魔物と犯罪



のぞき



その顔



弟流エールの送り方



小説版 零の軌跡 ショートストーリーズ

ロイドの章（後編）

田沢 大典
Illustration 松竜

　ロイドたちは、銃弾がどこからやってきたかの調査を開始した。

　といっても、当てずっぽうに探していては埒があかない。

そこで、この銃弾を持ってきた猫に着目した。

　ロイドがミーと呼ぶ、グレーの毛並みがだいぶくたびれたこの猫は、街のあちこちに出没していた。その行動範囲が分かれば、銃弾を拾った場所が自ずと特定できるのではないか、と考えたのだ。

　このことを、クロスベルの地図を広げながら、ロイドはウェンディとオスカーに説明した。ふたりの意見は「他に方法も思いつかないし、とりあえずやってみよう」というものだった。

　ロイドたちは地道にフィールドワークを進めた。

　猫たちを見かけたかどうかの聞き込みは、主にオスカーが担当した。あまり物怖じせず、気さくで話しかけやすい人柄のオスカーは、この手の調査にはぴったりだった。オスカーは老若男女を問わず聞き込みをし、大抵の人がオスカーの聞き込みに応じてくれ、情報はスムースに集まった。

　特に歓楽街で働く女性たちにとって、オスカーのような少年は母性本能をくすぐるようで、わざわざ職場の仲間などにも尋ねたりして、情報を集めてきてくれる人もいた。

　唯一難航したのは、旧市街。不良のたまり場として有名なこの場所は、さすがのオスカーでも聞き込みを躊躇した。幸い、旧市街の方の情報は歓楽街に住む女性たちから手に入っ

た。彼女たちの住居の多くは、旧市街かその周辺だったからだ。

　オスカーとウェンディから集めた情報を元に、ロイドは地図上を色分けしていった。猫が多く見かけられたところは濃い色を、出没頻度が減るごとに色を薄くしていった。

　最初はまだらに見えたこの色分けはしかし、あるひとつのルートを見いだすにいたった。

　ロイドたちが住む西通りを抜け、中央広場を迂回するように進み、最後に港湾区へと向かうルートだった。

「多分……港湾区の倉庫街だ」

　ウェンディの家にある祖父の工房の中。広げた地図を見つめ、ロイドはそう言った。

　その言葉に、ウェンディとオスカーもうなずく。

「どうする？　今日にでも見に行くか!?」

　いくぶん興奮した様子でオスカーが語る。

「とはいえだいぶ暗いし、導力灯とかいるわね。頭につけるタイプのやつ、3つもあったかな……」

　ウェンディもだいぶ乗り気だ。そんなふたりを見て、ロイドが慌てる。

「今日はもう遅いよ。こんな暗くちゃ、導力灯の明かりだけで小さな銃弾を見つけるのは難しいし、なにより危ないんじゃないかな」

　慎重派のロイドの意見に、ウェンディもオスカーも不満をぶつけるかと思ったが、あっさりと引き下がった。

「ん～、ま、それもそうか」

「なにより、お楽しみは取っておかないとね！」

　ふたりにとっては、どうやら今回の出来事はピクニックか宝探しでもやっているかのようなノリだった。

　ウェンディとオスカーは明日の持ち物を何にしようか、と話し合っている。その様子を見て苦笑しつつも、ロイド自身も高鳴りを押さえきれなかった。

　クロスベルの街並に帳が下りて、すこし後。

　ロイドの自宅の台所では、ふたりの明るい声が響いていた。

「にんじんはカレーに入っているから、サラダは葉物だけでいいわね」

　そう言いながら、ロイドにレタスを手渡しているのは、彼より少し年上の女性だ。明るく美しいライトブラウンの髪は軽くウェーブし、肩までかかっている。ゆったりとしたワンピースに身を包んでいるが、胸元はかなりのボリュームがあることがうかがい知れた。

「いい？　レタスをちぎるだけだからって、手を抜いちゃだめ。塩こしょうひとつするときも、食べてくれる人の笑顔を

思い浮かべながらするの。料理は愛情、よ」

「分かってるよ。もう耳にタコができるほど聞いたよ、セシル姉」

そう言いながらもロイドは笑顔だ。この女性は、セシル・ノイエス。ロイドの住むアパルトメント《ベルハイム》のお隣さんで、彼にとっては姉代わりとも言えるほど親しい人だった。

彼女はこうして、ちょくちょくロイドの家に来ては料理を作る。最初は食べさせてもらうだけのロイドだったが、次第に手伝うようになり、今では立派にセシルの助手を務められるほどにまでなった。

「ところで、ガイさんはちゃんとご飯食べてる？　残したりしてない？」

「あの兄貴が残すわけないだろ？　むしろ、足りないってわめいてるぐらいだよ」

「あら、食べ過ぎは良くないわ。栄養学の見地から言っても、食事というのは適切な量が大事なんだから」

セシルは看護学校に通っていて、看護師を目指している。最近では、会話の端々にこのような話題が出るようになった。

「……でも、そう。残さず食べてくれてるのね」

そう言って優しく、柔らかく微笑むセシル。その頬にはわずかに朱がかかっている。もともと整った顔立ちだが、その笑顔と瑞々しい若さが、彼女の美しさをより一層引き立てていた。それにも増して、恋する乙女は美しい、ということだろうか。

そんなまぶしい笑顔を見て、しかしロイドは、言い得ぬわだかまりを心に感じた。実のところ、セシルのガイへの想いは、一方通行だった。セシルがガイの話をし、自分には向けない笑顔を見せる度、ガイがセシルの想いに気づかず、的外れな受け答えをする度、彼の心には、割り切れない思いが少しずつ溜まっていくようだった。

だからロイドは、そんな気持ちを押し殺すように、もくもくとレタスをちぎった。

「あら？　ねぇロイド、サラダボウルをしまう場所、変えた？」

セシルが流しの上にある食器棚を開けて覗き込んでいる。

「あぁ、最近使ってなかったから、上の段に……」

そこでロイドは黙ってしまった。セシルは棚の上を覗き込もうとして、ぴょこぴょこと小さなジャンプをしている。その度に、彼女の豊満な胸が揺れるのだ。そして、少年であるロイドの身長からすると、その胸は眼前にあることになる。

「っ!?」

ロイドはとっさに目をそらした。その顔は耳まで真っ赤だ。

その時、がちゃり、と扉が開く音がした。

「お、晩飯はカレーか！　早く帰れた日がカレーなんて、今

日はラッキーデイだな！」

聞き慣れたその声を聞き、ロイドは軽く驚く。その声の主は、ガイだった。ガイがこんなに早く帰ってくることは、めったにないことだった。

「あら、お帰りなさい、ガイさん」

「おっ、来てたのかセシル！　ただいま」

台所を覗いたガイは、セシルを見つけると、よっと軽く手を上げた。

「兄貴、こんな早くにどうしたんだよ？」

「おいおい、疲れて帰ってきた兄貴に対して、その言い方はないだろう？　まずは『おかえりなさい』」

ガイはわざとしかめっ面を作り、ロイドに挨拶をうながした。

「おかえり、兄貴」

その声を聞き、破顔一笑する。

「おう、ただいま。今日はウチの班長がお偉いさんが集まる会議に出るとかで、早じまいだ」

まるでお店のように話しているが、もちろんガイの仕事は捜査官である。しかも、特別に編成されたチームの。

ジャケットを使い込まれたイスにかけ、そのままどっかと座り込む。

セシルはロイドにサラダボウルを手渡して言った。

「ちぎったレタスを盛りつけて。それから、缶詰を開けてツナを上にかけてちょうだい。あ、ツナの油は捨てないとダメよ」

そして手慣れた感じでコンロに火をつけ、カレーが入った鍋を、おたまでかきまわしはじめた。

「いやぁ、セシルのカレーは最高だからなぁ。ほら、今度新しくできたデパート！　あそこに入った、帝国のどっかの一流シェフが作ったとかいうカレーも食ったんだけど、もうぜんぜん」

「もう、褒めてもなにもでませんよー」

そう言いながらも、まんざらでもない表情のセシル。

「いやいや、ホントだって！」

そう言って、ニコニコとセシルがカレーの鍋と向かい合っている様を眺めていたガイだが、ふとテーブルに視線を落とした。

「ロイド、これ……」

しまった、とロイドは思った。セシルがやってくる前、テーブルに例の地図を広げていたのだ。ウェンディとオスカーはロイドの推理に太鼓判を押してくれたが、念のために最後の検証作業をしていたところに、セシルがやってきたのだった。

ロイドはかけより、地図をバタバタとしまう。本当のことがバレたら、兄はその銃弾について興味を持つだろう。最悪、

警察に引き渡せ、と言ってくるかもしれない。だから、なんとしても隠さなくてはいけなかった。

「ごめん、邪魔だったよね」

「いや。クロスベルの地図なんて色分けしてどうするんだ？　日曜学校の課題か？　にしては、変わったところばっかりに色が塗られてたが……」

ガイが地図を見ていたのはほんのわずかのはずだったが、そこまで見ていたのか、とロイドはガイの観察力に内心驚いていた。と同時に、動揺がにじみ出そうとするのをなんとか押さえつける。

「日曜学校の課題だよ。ゴミがたくさんあるところと、そうじゃないところを色分けしようって」

「ふーん、変わった課題だな。それに、中央広場って人通りの多いエリアだし、ゴミも出やすいんじゃないか？　それなのに色が塗ってなかったし」

しまった、と顔に出かかるのを、なんとかごまかす。

ガイはぽん、と手を打った。

「あ、そうか。しばらく前、シスターたちがボランティアで中央広場のゴミ拾いしてたな。それの次の候補地探しってわけか」

「そ、そうそう！　そんな感じ」

ガイの提案に全面的に乗っかるロイドは、力強く何度もうなずく。それに対しガイは、ふーん、と気のないあいづちを打った。

「ロイドー、カレー皿を出してご飯をよそってちょうだい」

「ごめんセシル姉、その前にちょっとこれ片づけてくるから！」

ロイドは地図を抱え、自分の部屋へと向かった。そして、すぐに戻ってきて、棚からカレー皿を取り出す。ロイドとセシルがカレーをよそう様を見て、ガイはひとり、目を細めていた。

翌朝の十時が、ロイドたちの集合時間だった。

「ごめんごめーん！」

遅れて最後にやってきたオスカーが、待っていたロイドたちに手をふってやってくる。

「遅い！」

「悪い悪い。荷造りに手間取っちゃって」

一番乗りだったウェンディは、かれこれ三十分ほど待たされていた。その怒りは頂点に達しそうだった。そんなウェンディの手のひらの上に、オスカーはポン、と紙包みを置く。

「ほい、これ」

「なによ？」

そう言いながら開けたウェンディの顔がいっきにほころぶ。覗き込んだロイドも軽く喜びの声をあげた。

「うわぁ……！」

紙包みの中には、様々なパンが詰め込まれていた。デニッシュにクロワッサン。サンドイッチもある。

「出かける前に、西通りのモルジュでサンドイッチでも、って寄ったんだ。そしたら『ピクニックにでもいくのか？　これもオマケに持ってけ』って店のおやじさんがくれたのさ」

どうやらあまりにウキウキしすぎてて、本当にピクニックだと勘違いされてしまったらしい。

「ま、もらえるものはありがたくってね」

そう言いながら、オスカーは小さくカットされたミニミルクパンをひょいと口に入れた。

「ちょっとー、ひとりだけズルい！」

ウェンディが不満の声をあげる。そして、袋の中に手を入れ、ガサガサと漁りだした。その様子を見て、ロイドがややあきれた表情でふたりをたしなめた。

「ほら、食べながらでもいいから、とりあえず行こう」

おう！　と元気な返事をするオスカーとウェンディ。ふたりはパンをもぐもぐとほおばりながら、港湾区へと向けて歩きだした。やれやれ、と肩をすくめながら、ロイドもその後ろに続く。

そんな彼らを、ひとりの男が見つめていた。年齢は二十代後半だろうか。スラリとした体躯をチノパンにタートルネックのシャツというラフな出で立ちで包んでいる。

そして、隙の無い身のこなし。ある程度武術の心得がある者が見たら、相当の手練れだとすぐに分かっただろう。

もっとも特徴的なのは、腰まで伸びた髪だ。髪は女性もかくやというほど美しいキューティクルを持ち、男の持つ雰囲気をより神秘的にしていた。

彼は眼光するどくロイドたちを見つめていたが、ぽつりとつぶやいた。

「……あれは、確か」

そこまで言うと彼は踵を返し、人混みの中に紛れて消えていった。

港湾区は、近年急激な再開発が進んでいる。

前は倉庫しかなかった寂れた場所だったが、街の方から徐々に建物が浸食するように立てられており、近年では巨大なタワーの建設も噂されている。

しかし、その影響も海の方へ近づけば近づくほどなくなっていき、埠頭近くには昔と変わらない倉庫が建ち並んでいた。

ロイドたちはそのあたりを、下を見ながら歩き続けていた。

「なぁロイドー、見つかんないぞ？」

「……まだ探し始めて一時間も経ってないじゃないか」
だが、オスカーの忍耐力はすでに限界を超えていた。もともと、このような作業は彼の得意とするところではなかったからだ。一方のウェンディは、地道な作業に関しては才能をいかんなく発揮していた。ただ一点、地面を探すのに夢中になりすぎて、積まれている木箱や倉庫の壁に激突するのが問題だった。
（こっちのほうじゃないのかな……）
猫が姿を見せていたのは、確かにこのあたりのはずである。埠頭にはわずかではあるが漁業も行われており、猫たちはそこで捨てられる雑魚目当てに集まっていて、帰り道にあの弾薬を拾ったのでは……と、ロイドは予想していた。しかし、それも推論を重ねた結果でしかない。
いったん休憩を挟んで地図を見直してみようか、とロイドが考え出したその時。
「……ねぇ、これ見てこれ！」
ウェンディが、引き裂かれた紙きれを持ってロイドとオスカーの元に駆け寄った。よく資材を梱包するときに使われる、質の悪い紙のようだ。
「これがどうかしたの？」
オスカーの問いかけに、ウェンディはオスカーの鼻先に紙を持ってくる。
「匂いをかいで」
露骨に嫌そうな顔をするオスカー。ロイドも嫌そうな表情を浮かべたが、ウェンディの真剣な表情を見て、おそるおそる鼻を近づけた。
「……！　これ！」
「火薬の匂い、よ。近いと思う」
その切れ端からは、きな臭い匂いがしていた。
オスカーは思わず唾をごくり、と飲み込んだ。ロイドが真剣な表情で尋ねる。
「ウェンディ、これを拾ったのは？」
あそこ、とウェンディは指差す。倉庫街でも端っこの、かなりボロい建物だった。
「……行ってみる、か？」
オスカーのおずおずとした問いに、ウェンディが答える。
「もちろん！　そのためにここまで来たんでしょう⁉」
そう言って、ウェンディは歩き出す。
「ちょっと待って、ウェンディ……！」
ロイドが止めるのも聞かず、ウェンディはずんずんと歩いて行く。そのまま、倉庫の裏口にある扉の前まで来てしまった。
「ウェンディ、待ってくれ！」
「なによ！　まさか、ふたりとも今さら怖じ気づいたわけじゃ

ないでしょうね⁉」
ウェンディは、眼前に自分の興味の対象があると、こういう風に暴走してしまう。つきあいが長いから分かっていたが、この状況では非常にやっかいだ、とロイドは思った。
「中に誰かいるかもしれない。僕たちは、勝手に入り込むことになるんだぞ？」
「でも、今まで誰も見なかったじゃない」
ウェンディがあっけらかんとした口調で答える。
「それは、そうだけどさ……」
ロイドの言葉から勢いが無くなる。オスカーは、わざとらしく扉に耳をあてていた。
「……中からは、なんも聞こえないぜ？」
よし、と言った風で、ウェンディがドアノブに手をかける。ここまで来ては止められない、ロイドはそう観念した。
「……仕方ない。ただし、中で何かマズいものを見たり聞いたりしたら、すぐにこの場を離れよう。いい？」
わかった、とウェンディとオスカーは真剣な顔でうなずく。そのままウェンディは、極力音を立てないようにドアノブを回し、扉を開けた。
倉庫の中は、ほとんどまっ暗に近かった。ところどころにある窓から、わずかに光が差し込む。そのわずかな光を頼りに倉庫の中を見回して見たが、人影はなく、荷物もほとんどなかった。
「本当に、ここ？」
オスカーが小声で囁き、知らないわよ、とウェンディが返す。
そんな状況で、ロイドはひとり、手にいやな汗をかいていた。ここは何かが違う。空気が重い。鼻につく匂いも気になる。なにより、ここは暗すぎる。まるで闇から、今にも何者かが這い出てきそうだ。
ロイドが引き返そうかと悩んでいる間に、ウェンディは手近な木箱のひとつに近づき、フタを開けようとしていた。思わず声をあげそうになり、あわてて駆け寄る。
「なにしてるのさ⁉」
「なにって、開けて確認するに決まってるじゃない」
「ウェンディ、そっち持って」
ウェンディとオスカーが、木箱の蓋をもってゆっくりと開ける。ロイドが止める間もなく、そのフタは一気に開かれた。
「……なに、これ……」
最初は、ただの黒い鉄の塊だと思った。だが、わずかな光の中で鈍く光るそれは、とても細身で、禍々しい形をしており——
と、次の瞬間、ロイドの頭に激痛が走った。平衡感覚が無くなり、自分が倒れていることに一瞬遅れてようやく気づく。

寝転がったまま、オスカーとウェンディが、黒い服を着た男たちに羽交い締めにされているのを見た。

気づくとロイドたちは、倉庫の中でひとつところにまとめられ、後ろ手で縛られていた。口には猿ぐつわをかまされ、ろくにしゃべることもできない。

強制的に口を開けさせられていると、顎が疲労し、力が入らなくなる。ロイドはなんとか脱出をしようと試みたが、あっという間にそんな気力はなくなっていた。

「どうします?」

さっきロイドたちを打ち倒した黒服の男たち。その中のひとりが、ロイドたちを見るとはなしに見ながら、別の男に声をかける。どうやら彼が、この集団のボスらしかった。

「——消せ」

ボスらしき男は、底冷えのする声で言った。

しかし、と反論しようとする相手をギロリとにらみつけ、黙らせる。その瞳は仄暗く光り、得物を狙うハ虫類を思わせた。そのままふらりと動き、ロイドたちの元へやってくる。しゃがみ、ロイドの顔へ自分の顔をグッと近づけた。

「遊び場を間違えたな」

なんの感情も持っていないトーンでしゃべる。

この男は、ロイドたちをいたいけな少年少女としても、ひとりの人間としても見ておらず、ただ自分の障害物としか捉えていない。歩くときに邪魔な障害物をどかすように、自分たちを『処分』するのだ。そうロイドは感じた。ぞっとした悪寒が、全身を包む。

その時、鈍い音と共に、男の悲鳴が聞こえた。

「ぎゃっ! ぐあっ! だはっ!」

そして、ロイドたちのすぐ近くに、いきなり男が吹っ飛ばされてきた。格好からすると、黒服たちの仲間のようだった。

ロイドたちは何が起きたのか把握できなかったが、男たちはとっさに姿勢を低くしつつ、銃を構えた。

「——そこまでだ!」

大きな声が、倉庫の隅にある暗闇から響く。

まるで影のカーテンをくぐるように、ひとりの男性が姿を現した。

(兄貴……!)

それは、ガイだった。見慣れたはずの兄。しかし、その表情は今までロイドが一度も見たことがないものだった。いつも優しいまなざしを向けてくる瞳は、相手を射貫くような鋭さを持ち、微笑みを称えていた口元はキッと引き締まっている。

そして、手にはいつも腰に下げられていた、愛用のトンファーが構えられていた。



「門番がなかなか通してくれなくてね」

　そう言って、吹っ飛ばされてきた男をチラリと見る。どうやらガイが、彼をやっつけてしまったらしい。普段の温厚で陽気な兄からは考えられない苛烈さに、ロイドは驚く。

　しかし黒服の男たちは、ガイが単身乗り込んで来たと分かると余裕の笑みを浮かべた。

「へっ！　警官風情がなんの用だ」

「下っ端かぁ？　ここいらは俺らのシマで、警察も手出しはしない。そう話はついている」

　そう言って下卑た笑い声を出す。

「その話は先代までだったはずだがな、ルバーチェの下っ端さんたちよ」

　ガイの挑発するような口調に、男たちの表情から笑みが消えた。

「こっちはこっちで、話はついているんでね」

　その言葉を聞いて、黒服の男たちは気づいた。自分たちが売られたことに。

　彼らは新しくやってきたボスのマルコーニになじめずにいたあぶれ者だ。マルコーニは、今までクロスベルでシノギをしていた彼らを使わず、自分が州外から引き入れた手駒を重用した。

　しかも、若頭に据えられたのは、元猟兵団（イェーガー）だと言う。力でねじ伏せようにも、相手が悪すぎた。

　そこで彼らは密かに銃をかき集め、内部抗争を始めようとしていたのだ。

　それをマルコーニ一派と、この捜査官はかぎつけた。しかも、その取り締まりに関しては話がついているという。つまり、いままでのように、警察に捕まっても即時釈放、などということは決して起きないことを意味していた。

　男たちの顔に、鬼気迫るものが含まれていく。それに反するように、ガイは不敵な笑みを浮かべた。

「ようやく気づいたか。じゃあ後は、おとなしく手錠をかけさせ……」

　男のひとりが素早く動き、ロイドの頭に銃を突きつけた。

「こっちに人質がいるのを忘れたか、警察官（ネズミ）」

　頭にゴリゴリと銃を突きつけられ、痛いはずだったが、ロイドは不思議と痛みを感じていなかった。

　恐怖で痛みを忘れているのではない。ガイから眼が離せなかったからだ。

　この絶体絶命な状況の中で、それでもガイは、眼で語りかけ続けていた。

　――大丈夫だロイド。お前たちを絶対に助ける、と。

「聞いてンのかオラァ！」

　男がいらついた声をあげ、撃鉄に指をかける。撃鉄を起こす音も、ロイドはどこか遠くの世界の出来事のように感じていた。

「やっちまえ。ひとりぐらい見せしめにしないと、分からねぇバカみたいだしな」

　別の男の声がして、ロイドに銃をつきつけている男が引き金に指をかけた。

　大音量の銃声が耳元で鳴り響いたショックで、ロイドは意識を失った。

「……なっ!?」

　ロイドを撃ったはずの男は、抜けた声をあげて手に持った銃を見つめた。

　導力銃は、本来の半分以下の長さとなっていた。銃身が途中ですっぱりと無くなっていたのだ。

　そして、彼の目の前には、細身で反り返った刀を構えた男がいつの間にか立っていた。先程、ロイドたちを監視するような眼で見ていた、あの男である。その手に持った刀と、全身からあふれ出るオーラが、その男がただ者ではないことを雄弁に語っていた。

　男は刀を構えたまま、刀を持ち替えて刀身を反転させた。峰打ちの構えだ。

「――二の型、疾風（はやて）！」

　男がつぶやいた次の瞬間には、彼の周りに居た三人の男たちが全員銃を取り落とし、みぞおちを押さえうずくまっていた。

　何が起きたのか分からず呆然とする残りの男たち。彼らの前には、いつの間にか距離をつめたガイがいた。そのまま彼らの前で、ひらり、と身体を一回転させる。

「ぐあっ！」

「ぎゃっ！」

「どぅあっ！」

　遠心力を使い、トンファーを次々にたたき込む。あっという間に残り三人の男たちをのしてしまった。そのままトンファーをくるくると器用にまわし、腰に吊す。

　刀を持った男の方も、刀をひと振りして、腰に吊した鞘に収めた。

「よ、お疲れさん、相棒」

　ガイに相棒と呼ばれた男は、わずかに顔をしかめた。

「まさか、身内を危険にさらすような手を使うとはな……」

「お前がいるから、大丈夫だと思ってな」

　ガイの言葉に、やれやれと首を振ったこの男は、ガイの相棒にしてクロスベル警察特別チームのメンバーのひとり、アリオス・マクレインである。

「理解できん」

「ま、今回はいろいろ非常事態だったんでな。まったく、ちょこちょこ動き回ってくれちゃって」
　そう言いながら、気絶しているロイドたちの近くにしゃがみこみ、彼らの顔を見つめる。先程の銃声で、ロイドだけでなく、オスカーとウェンディも気絶してしまっていた。
「シズクちゃんは、こんなおてんばしないように、しっかりと育てないとな」
　最愛の娘の名前を出されて、アリオスがわずかに表情を変える。
「……娘はまだ三歳だ」
「もう三歳、だろ。ちょっとしたらあちこち走り回るぞ？　気をつけないとな」
　そうかもしれないな、とアリオスがつぶやき、真剣に考え出す。それを見てガイは、クックと笑う。最近、こうやってアリオスをいじるのが、彼のお気に入りのひとつだった。
「それにしても……まさかあの地図を使ってこの場所にたどり着いちまうとはな」
　ガイはそう言って、ロイドの髪を優しく撫でた。

　ロイドが目覚めると、見慣れない天井が目に飛び込んだ。ぼんやりとした頭で、ここはどこだろう……と思い出す。
「ッ！　みんなッ！」
　記憶が繋がったロイドが飛び起きる。と、すぐにここがさっきまで自分がいた倉庫の中ではないことに気づいた。どこかの建物の応接室だろうか、多少くたびれた雰囲気はあるものの、豪奢な調度品が並んでいる。そして、自分はソファーに寝かされていたようだ。
「ん……ロイ……ド……？」
「うーん……ここは……？」
　ロイドが飛び起きたのに続いて、ウェンディとオスカーが目を覚ます。彼らはロイドほど頭がしゃっきりしていないのか、まだどこか夢うつつ、といった様子だ。
　その時、扉が開いた。
「おっ、目覚めたなチビスケども！」
　目覚めには少々響く声を出して部屋に入ってきたのは、ガイだった。その手にはお盆があり、オレンジジュースが入ったコップが置かれている。それをあぶなっかしい手つきで、ロイドたちが寝ていたソファーの前にあるテーブルに置く。
　何がどうなっているのか、と口を開きかけたロイドに、ガイは持ってきたジュースを手渡した。
「ここはクロスベル警察の応接室。無理言って開けさせた。あの黒服どもは、俺たちが全員捕まえたから、もう安心しろ」
　ガイとアリオスが捕まえた男たちは、そのまま留置所へと護送された。街を騒がせるルバーチェ、しかも銃器の密輸入

現場を押さえたということで、普段役立たずの烙印を押されているクロスベル警察にとっては、かなりのお手柄となった。今回の件を期に、ガイとアリオス、そしてセルゲイのチームはさらなる名声を得た。しかし、ガイはそれらのことを語ろうとはしなかった。彼らには、それよりももっと大事なことがあったからだ。
　彼らが落ち着き、オレンジジュースを飲み干すのを待ってから、ガイはロイドたちに尋ねた。
「……で、今回の〝宝探し〟の言い出しっぺは誰だ？」
　何気ない口調だったが、ロイドたちは震え上がった。これだけの騒ぎを起こしてしまったのだ。酷く怒られるに決まっているからだ。
　三人はお互いの表情を見つめた。オスカーは今にも逃げ出したい、という顔をしていた。ウェンディは、本気で今にも泣きだしそうだ。ロイドはというと、何かを諦めたような、そんな表情をしていた。
「……俺が言い出したんだ、兄貴」
　ロイドが伏し目がちに手を上げる。すぐさま、ウェンディが続いた。
「ちっ、違う！　もともとあの銃弾を見つけたのは私！　だから……」
「それなら、俺だって！　……その、探そうぜってふたりに言っちゃったし……」
　ウェンディとオスカーの語尾は尻すぼみになっていく。その様子をガイはじっと見つめながら、次の問いを切り出した。
「よし、言い出しっぺは全員ってわけだな。それじゃ……リーダーは誰だ？」
　三人は再び目配せをし合う。今度はロイドが強くうなずいた。
「俺だよ」
　今度は、ちゃんと目を見て言えた。誰が言い出したか、という点は曖昧だが、リーダーなら明確だ。状況に流されつつも、いつも大事なことは自分が決めていた。ロイドには、その自覚があった。
　ガイは、そうか、とつぶやき、次の瞬間。
　ロイドを平手打ちした。
　さっきの銃声を耳元で聞いた時よりも、衝撃があった。一瞬何が起きたか分からず、次の瞬間には自分が床に倒れているのに気づく。打たれた頬が、ジンジンと熱い。
　倒れこんだロイドを見て、オスカーは思わず身を引いた。ウェンディの目からは涙があふれている。そんなロイドを見て、ガイは部屋の外まで響き渡るような声で怒鳴った。
「リーダーなら！　仲間の安全を第一に考えろッ!!　仲間の命を危険にさらすような奴は、リーダー失格だッ!!」

打たれた頬も痛かったが、それ以上にガイの言葉はロイドに突き刺さった。
本当はどこかで分かっていたのだ。あの銃弾は、とてもやっかいで、仄暗い何かを運んでくることを。だが、自分の力で何とかできるのではないかと勘違いしてしまった。あの銃弾は、文字通り人を傷つけ、死をもたらす。例えそれが銃身にこめられていないとしても。
やはりあの時引き返すべきだったのだ。倉庫に入る前に。ウェンディとオスカーが、木箱のフタを開ける前に。しかしそのことに気づいたのは、男たちに捕まって、すべてが手遅れになった後からだった。
ガイを出し抜き、手柄を立てて褒められたい、認められたいと願っていたはずなのに。結局今回も、守られるだけの存在でしかなかった。
自分は、弱い。
その事実を突きつけられ、ロイドの胸は涙であふれそうだった。
ガイが一歩ロイドに近づく。また叩かれるのだろうか。だが、それでもいい。今はただ叩かれ、無力さをかみしめ、打ちのめされたい気分だった。
ロイドがギュッと目をつぶった瞬間、ふわり、と大きなものが覆い被さった。

「え……」
ガイが、ロイドを抱きしめていた。
「……あんまり心配かけさせるな。……お前が死んじまったら、父さんと母さんに……俺、なんて言えばいいんだよ」
ガイはそう言って、鼻をすすった。
包み込んでくれる兄の身体は大きく、暖かくて。
ロイドは悔しさとはまた違う理由で、涙があふれて。
「兄貴……ごめん……ごめん……ッ！」
ただ謝り続けながら、ガイの胸で泣いた。
ガイはロイドの背中をポンポンと叩き、そのままオスカーとウェンディもまとめて抱きかかえる。
「ううっ……うわあぁぁぁっ！」
「こわかった……こわかったよぉぉ！」
泣きじゃくる三人の子供たちを力一杯抱きしめ、ガイが微笑む。
その瞳にわずかに光るものがあったが。それを見ている者は、空の女神以外に誰もいなかった。

ロイドの章（後編）　了

英雄伝説 空の軌跡 ソラノキセキ THE ANIMATION

遊撃士協会 アニメ支部

アニメ版『空の軌跡』の最新情報を毎号レポート！

息を呑むアクションシーンを堪能せよ!

いよいよ発売まで1カ月を切った『英雄伝説 空の軌跡 THE ANIMATION』。調布での先行上映イベントや、立川、池袋、梅田で行われた劇場公開と、期待は高まるばかり。今回はこのアニメの醍醐味ともいえるアクションシーンの場面カットを一挙大公開！　謎の地震が頻発していたツァイスを訪れたエステル一行は、そこで謎の組織<<身喰らう蛇>>の執行者<<痩せ狼>>ヴァルターと一戦を交える。ヴァルターの力に圧倒されたエステルたちを救ったのは、彼女たちの前から姿を消したヨシュアだった……。





Vol.1のジャケットが到着! &Vol.2の発売日が決定!

■製品情報
Blu-ray＆DVD vol.1 11.25on SALE
初回限定版にはイベントパンフレット縮刷版、特製生フィルムほか特典満載！
BD 初回限定版￥8,190(税込)
BD 通常版￥6,090(税込)
DVD 通常版￥5,040(税込)
（全２巻シリーズ）
＜BD 通常版・DVD 通常版 共通特典＞
封入特典：特製ブックレット（16P）
映像特典：ノンクレジットOP＆ED、オーディオコメンタリー
販売元：バンダイビジュアル

Vol.2は2012年2月24日 ▶▶発売予定!◀◀

【スタッフ】
監督：橘 正紀
シリーズ構成・脚本：上江洲 誠
キャラクター原案：日本ファルコム
キャラクターデザイン・総作画監督：野崎あつこ
アニメーション制作：キネマシトラス
【キャスト】
エステル・ブライト：神田朱未
ヨシュア・アストレイ：斎賀みつき
シェラザード・ハーヴェイ：塩山由佳
オリビエ・レンハイム：子安武人
ティータ・ラッセル：今野宏美
アガット・クロスナー：近藤孝行
クローゼ・リンツ：皆口裕子
レオンハルト：緑川 光
ブルブラン: 三浦祥朗
レン：西原久美子
ほか
【公式HP】 www.sora-anime.com

THE LEGEND OF HEROES
碧の軌跡
アオノキセキ

情報課通信

碧の軌跡の情報をいち早くお届け!!

『零の軌跡』から『軌跡』シリーズを始めた人必見！

『空の軌跡』キャラクター紹介　第１回



ご存知『空の軌跡』シリーズの主人公。エステルの父はリベール王国の危機を救うなど、国際的にも英雄視されているS級遊撃士カシウス・ブライト。ヨシュアは彼に拾われ、エステルとは姉弟同然に育てられた。『FC』ではヨシュアとともに、準遊撃士から正遊撃士になるための旅路の中で、リベール王国の王都・グランセルで計画されていた、リシャール大佐のクーデター計画の阻止に尽力する。『SC』では、<<身喰らう蛇>>の執行者として、ブライト家の監視を命じられていたことを知ったヨシュアが失踪。エステルは彼を連れ戻すために旅に出る中で、<<身喰らう蛇>>が計画していた「福音計画」と対峙する。その最中にヨシュアを見つけ、彼の心に植えつけられたトラウマを払拭したエステルは、王国に眠る「七至宝」のひとつ<<輝く環>>の力により、王国中の導力を停止させた<<身喰らう蛇>>の使徒第三柱、ゲオルグ・ワイスマンを打ち倒すことに成功するのだった。



■ヨシュア・ブライト
(CV：斎賀みつき)
初登場：『空の軌跡FC』



PICK UP!

『空の軌跡』から登場しているキャラクターは、何も物語に直接絡むキーパーソンだけじゃない！ 『碧の軌跡』の第一章二日目に、クロスベルの図書館に登場する【ニールセン】という盲目のジャーナリストは、『空の軌跡the 3rd』でも登場していたキャラクターなのだ。今作ではクエストを通じて、ある重要な事実をロイドに気づかせてくれる、重要な役割を担っているので、見逃さずに話しかけよう。

■エステル・ブライト
(CV：神田朱未)
初登場：『空の軌跡FC』



▶ファルコムニュース◀

ファルコムファンに贈る最新ニュースをピックアップ！

英雄伝説 碧の軌跡 ザ・コンプリートガイド

おなじみのコンプリートガイドに『碧の軌跡』が早くも登場！

９月29日に発売され、話題騒然の最新作『英雄伝説 碧の軌跡』。そのコンプリートガイドが早くも発売された。全サブクエストの概要や、各種戦闘データ、絆ポイントや宝箱の情報など、プレイヤーの気になる情報を徹底網羅。これから始めてみようと思っている人にも、周回プレイに挑戦しようとしている人にもオススメだ。発行：アスキー・メディアワークス。1,890円（税込）。



日本ファルコム30周年 公式記念本 Falcom Chronicle

640Pの大ボリュームで振り返る日本ファルコム30年の軌跡！

今年の３月に30周年を迎えた日本ファルコムの歴史を振り返る豪華本がついに発売。今まで日本ファルコムがリリースしてきた50タイトル以上のゲームのストーリーやシステムを、大量の資料とともに振り返るほか、ギャラリーコーナーでは約300点のイラストを一挙掲載。日本ファルコムのすべてが凝縮されていると言っても過言ではない一冊だ。11月8日 発 売。発行：アスキー・メディアワークス。4,935円（税込）。



零の軌跡 ドラマCD 第１章 ～神狼たちの午後～

新キャストも楽しみな『零の軌跡』第１章のドラマCD

ファルコムドラマCDの舞台は『空の軌跡』から『零の軌跡』へ――。第１弾は原作ゲームの第１章『神狼たちの午後』のドラマCDだ。ロイドたちの活躍をたっぷりと声で楽しめるのはもちろん、今回初めて声が当てられるキャラクターにも注目。セシル姉を大原さやかが、警備隊を支えるソーニャ副司令を進藤尚美がそれぞれ担当するなど、新キャストも豪華絢爛だ。12月14日、キャラアニより発売予定。3,150円（税込）。



零の軌跡 ドラマCD レン物語 ～陽光のぬくもりに抱かれて～

『空の軌跡 SC』から紡がれてきたレンの物語がついに完結

『空の軌跡 SC』、『空の軌跡 the 3rd』『零の軌跡』『碧の軌跡』と、４作品連続で登場した人気キャラクター・レンの物語を描いたドラマCDの発売が決定した。ある日、突然の不幸に苛まれ、<<身喰らう蛇>>の執行者となった少女・レンがエステルと出会い、人の温もりを知ることで救われる姿が感動的に描かれる。12月14日、キャラアニより発売予定。3,150円（税込）。





月刊 FALCOM MAGAZINE Vol.09

発行人	田中一寿
発行協力	日本ファルコム株式会社
編集	小渕智幸 大場恵美子
デザイン・DTP	さとうだいち
表紙ロゴデザイン	荻窪裕司（ビーニーズ）
発行	株式会社フィールドワイ 〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台3-1-9　日光ビル3F TEL 03-5282-2211（代表） http://www.field-y.co.jp/
制作・販売協力	シナノ印刷株式会社